



■ Spelregels

■ Spielregeln

■ Game rules

■ Règles de jeu

Publisher: Waterfall Games
Authors: Ruben Dijkstra & Ruurd Lammers
Design: Choi Wan Lee
© 2013 Waterfall Games
www.waterfallgames.nl



Doele van het spel

Dobbel punten bij elkaar door je blokjes naast elkaar op het speelveld te plaatsen. Scoor punten met reeksen van 3 of meer van je eigen blokjes: **een Spexxx**. Heb je de meeste punten als alle blokjes gespeeld zijn, dan ben je de winnaar!

Voorbereiding

Leg het speelbord open op tafel. Het speelveld is opgedeeld in hokjes. Elk hokje op het speelveld staat voor een combinatie die je kan maken met 2 tot 5 dobbelstenen. Elke speler speelt met 1 kleur blokjes.

Aantal spelers en blokjes per spel in de volwassenenvariant en kindervariant (kijk voor de kinderregels op www.waterfallgames.nl):

Variant	Volwassenen			Kinderen		
	2	3	4	2	3	4
Aantal spelers	23	18	16	12	12	10

Leg daarnaast 2 van je blokjes op het speelbord om de score bij te houden (zie **plaatje 1**). Zodra je meer dan 99 punten hebt, leg je 1 blokje op '100'. Met het andere blokje tel je verder op het scorespoor. Zo doe je dat ook als je meer dan 199, 299 en 399 punten hebt.

De speler die het hoogste gooit, mag beginnen. Daarna speel je met de klok mee.

Spelverloop

» Werp alle 5 de dobbelstenen. Na elke worp beslis je of je 1 of meerdere dobbelstenen apart legt. De overige dobbelstenen mag je opnieuw werpen. **Het maximaal aantal worpen is 4**, maar je mag eerder stoppen met dobbelen. Eerder apart gelegde dobbelstenen mag je in een volgende worp weer mee dobbelen.

» Plaats 1 eigen blokje op het speelveld op een hokje dat overeenkomt met wat je gegooied hebt. Je beslist zelf welke dobbelstenen je gebruikt om een blokje te plaatsen. Dit zijn minimaal 2 en maximaal 5 dobbelstenen.

» Plaats elke beurt 1 blokje. Als een hokje al bezet is door een blokje van jezelf of een medespeler kun je daar niets meer plaatsen. Wijk in dit geval uit naar een ander hokje waar je wel een blokje kunt plaatsen binnen de mogelijkheden van je worp. Als je op geen enkel hokje kan plaatsen, moet je een blokje wegleggen. Dit blokje verdwijnt uit het spel.

» Nadat je een blokje hebt geplaatst, of hebt weggelegd, is je beurt voorbij.

Blokjes plaatsen

Het resultaat van je definitieve worp bepaalt waar je een blokje mag plaatsen. Dit wordt het beste duidelijk in een voorbeeld:

Na 4 worpen heb je  gegooied. Je kan nu in het paarse vlak plaatsen op het hokje waar 3x  en 2x  bij elkaar komen. Omdat je zelf kiest welke dobbelstenen van je worp je gebruikt, mag je met bovenstaande worp bijvoorbeeld ook een blokje plaatsen op het hokje waar 3x  en 1x  bij elkaar komen, in het blauwe vlak. Zie **plaatje 2** voor alle hokjes waar je met deze worp een blokje kan plaatsen.

Om een blokje op een rood, paars of zilveren hokje te plaatsen, moet je alle dobbelstenen van je worp gebruiken. Als je een blokje op een oranje, groen, geel, blauw of bronskleurig hokje plaatst, gebruik je niet alle dobbelstenen van je worp.

3 speciale worpen:

1. Brons: '4 opeenvolgende dobbelstenen' ( of  of ). Als je 4 opeenvolgende dobbelstenengooit, mag je op een bronskleurig hokje plaatsen (de diagonalen in het groene en blauwe vlak). Op deze hokjes mag je **alleen** plaatsen als je de bronzen, zilveren of gouden worp gooit.

2. Zilver: '5 opeenvolgende dobbelstenen' ( of  of ). Als je 5 opeenvolgende dobbelstenengooit, mag je op een zilverkleurig hokje plaatsen (de diagonalen in het paarse en rode vlak). Op deze hokjes mag je plaatsen als je de zilveren of gouden worpgooit.

3. Goud: '5 gelijke dobbelstenen' (bijvoorbeeld ). Als je 5 gelijke dobbelstenengooit mag je vrij plaatsen op een hokje dat nog niet bezet is. Als je blokje punten oplevert, krijg je het aantal punten van het hokje waarin dat blokje staat.

Puntentelling

Je krijgt punten voor elk blokje dat onderdeel is van een Spexxx. Een Spexxx is een rij van 3 of meer blokjes van je eigen kleur in dezelfde richting (horizontaal, verticaal of diagonaal). Een Spexxx mag over alle grenzen van de verschillende kleuren hokjes heen. Je telt de punten direct op het scorespoor dat rondom het speelbord loopt. Als je een nieuwe Spexxx maakt, dan brengt elk blokje binnen die Spexxx punten op.

Het aantal punten per blokje is als volgt:

Hokje	Aantal punten per blokje in een Spexxx	Hokje	Aantal punten per blokje in een Spexxx
Oranje	1 punt	Paars	7 punten
Groen	2 punten	Rood	12 punten
Geel	4 punten	Brons	3 punten
Blauw	5 punten	Zilver	8 punten

Het aantal punten per blokje staat ook in de legenda op het speelbord (zie **plaatje 3**).

Verlengen van een bestaande Spexxx:

In 1 en dezelfde Spexxx levert elk blokje 1 keer punten op. Voor een blokje dat je plaatst aan een bestaande eigen Spexxx krijg je daarom alleen de punten voor het nieuw aangelegde blokje. Verleng je bijvoorbeeld je bestaande Spexxx met een 4e blokje, dan krijg je alleen de punten voor dat 4e blokje. De punten voor de eerdere 3 blokjes heb je namelijk al ontvangen.

Voeg je met je geplaatste blokje nog een ander eigen blokje toe aan een bestaande Spexxx van jezelf, dan krijg je voor de nieuwe blokjes in de Spexxx de bijbehorende punten. Je krijgt een bonus van 5 punten voor een Spexxx van minimaal 5 blokjes lang (zie hieronder en zie **plaatje 4**).

Meerdere Spexxen maken in 1 beurt:

Het is mogelijk om met 1 blokje 2 of meer Spexxen te maken in 1 beurt. Je krijgt dan punten voor elke nieuwe Spexxx die je maakt. Je geplaatste blokje telt in dit geval dus 2 of meer keer (zie **plaatje 5**).

Een nieuwe Spexxx maken en tegelijkertijd een bestaande Spexxx verlengen:

Met een geplaatst blokje kan je in 1 beurt een nieuwe Spexxx maken en tegelijkertijd een bestaande eigen Spexxx verlengen. In het voorbeeld in **plaatje 6** krijg je punten voor alle 4 de blokjes van de nieuwe horizontale Spexxx. Je geplaatste blokje levert nogmaals punten op, omdat je jouw verticale Spexxx verlengt met het geplaatste blokje.

Geen Spexxx:

Blokjes die **geen** onderdeel zijn van een Spexxx, leveren **geen** punten op. Dit geldt ook voor losstaande blokjes op de brons- en zilverkleurige hokjes.

Bonuspunten (zie **plaatje 7**)

Voor een Spexxx van 5 blokjes of meer krijg je 5 punten extra. Bij een Spexxx van 10, 15 en 20 blokjes krijg je nogmaals 5 bonuspunten.

Een blok van 9 eigen blokjes (3 bij 3) levert 25 punten extra op. Je krijgt nogmaals 25 bonuspunten voor een blok van 9 **nieuwe** blokjes.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers al hun blokjes hebben geplaatst (of weggelegd). De speler met de meeste punten wint Spexxx!



Spielregeln

Spielmaterial

1 Spielbrett, 5 Würfel, 4 x 25 Spielsteine, 1 Spielplan

Ziel des Spiels

Du bekommst Punkte indem du deine Spielsteine nebeneinander auf das Spielfeld setzt, in einer Kette von 3 oder mehr deiner eigenen Spielsteine: **einen Spexxx**. Hast du die meisten Punkte, wenn alle Spielsteine gesetzt wurden, hast du gewonnen!

Ausgangssituation

Lege das Spielbrett auf den Tisch. Das Spielfeld ist in Zellen gegliedert. Jede Zelle auf dem Spielfeld stellt eine Kombination dar, die du mit 2 bis 5 Würfel bilden kannst. Jeder Spieler spielt mit einer Farbe.

Anzahl Spieler und Spielsteine pro Spiel in der Erwachsenenversion und Kinderversion (Siehe Spielregeln der Kinderversion auf www.waterfallgames.nl)

Version	Erwachsene			Kinder		
Anzahl Spieler	2	3	4	2	3	4
Anzahl der zu setzenden Spielsteine	23	18	16	12	12	10

Lege zusätzlich 2 deiner Spielsteine auf das Spielbrett (siehe **Illustration 1**). Sobald du mehr als 99 Punkte erreicht hast, legst du einen Spielstein auf '100'. Mit dem anderen Spielstein zählst du auf der Wertungsliste hinzu. Dies ist ebenfalls der Fall, wenn du mehr als 199, 299 und 399 Punkte erreicht hast.

Der Spieler, der die höchste Punktzahl würfelt, startet das Spiel. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielrunde

» Gespielt wird mit 5 Würfeln. Nach jedem Wurf entscheidest du ob ein oder mehrere Würfel zur Seite gelegt werden. Die übrigen Würfel kannst du aufs Neue würfeln. **Maximal darfst du 4 Mal würfeln**, aber du kannst eher mit dem Würfeln aufhören. Vorher abgelegte Würfel darfst du in einem folgenden Wurf wieder mit aufnehmen.

» Setze einen eigenen Spielstein auf das Spielbrett in die Zelle, mit der entsprechenden Augenzahl des Würfels. Du entscheidest selber, welche Würfel du verwendest und welche nicht um einen Spielstein zu setzen. Diese können minimal 2 und maximal 5 Würfel sein.

» Bei jedem Zug wird ein Spielstein gesetzt. Falls eine Zelle schon durch einen deiner Spielsteine oder durch eines Mitspielers besetzt ist, ist die Zelle blockiert. Du musst dann, innerhalb deiner Würfmöglichkeiten, auf eine andere, freie Zelle ausweichen. Falls du in keine freie Zelle setzen kannst, musst du deinen Spielstein zur Seite legen. Dieser wird aus dem Spiel entfernt.

» Nachdem du einen Spielstein gesetzt oder zur Seite gelegt hast, ist dein Zug vorbei.

Platzierung der Spielsteine

Das Ergebnis der Augenzahlen der Würfel deines letzten Wurfes entscheidet, wo du einen Spielstein setzen kannst. Dies wird am besten ersichtlich durch ein Beispiel:

Nach 4 Würfen hast du  gewürfelt. Du kannst deinen Spielstein im lila Bereich in der Zelle setzen, wo 3x  und 2x  aufeinander treffen. Da du selber entscheidest, welche Würfel du verwenden möchtest oder eben nicht, kannst du deinen Spielstein auch im blauen Bereich in der Zelle setzen, wo 3x  und 1x  aufeinander treffen. In **Illustration 2** siehst du alle Kombinationen, die mit diesem Wurf möglich sind um einen Spielstein zu setzen. Um einen Spielstein auf eine rote, lila oder silberfarbene Zelle setzen zu können, musst du alle Würfel deines Wurfes verwenden. Wenn du einen Spielstein in einer orangen, grünen, gelben oder bronzenen Zelle setzt, kannst du nicht alle Würfel verwenden.

3 besondere Würfe:

1. Bronze: 4 aufeinanderfolgende Augenzahlen (    oder     oder    ). Würfelst du 4 aufeinanderfolgende Augenzahlen, darfst du in einer bronzenen Zelle deinen Spielstein setzen (die Diagonale im grünen und blauen Bereich). In diesen Zellen darfst du deinen Spielstein nur dann setzen, wenn du einen bronzenen, silbernen oder goldenen Wurf würfelst.

2. Silber: 5 aufeinanderfolgende Augenzahlen (     oder     ). Würfelst du 5 aufeinanderfolgende Augenzahlen, darfst du in einer silberfarbenen Zelle deinen Spielstein setzen (die Diagonale im lila und roten Bereich). In diesen Zellen darfst du deinen Spielstein setzen, wenn du einen silbernen oder goldenen Wurf würfelst.

3: Gold: 5 gleiche Augenzahlen (beispielsweise     ). Würfelst du '5 gleiche Augenzahlen', darfst du deinen Spielstein in jede freie Zelle auf dem Spielfeld setzen. Falls dieser Spielstein Punkte ergibt, kriegst du die Anzahl der Punkte der Zelle, in welcher du deinen Spielstein setzt.

Wertung

Du erzielst Punkte, wenn du 3 oder mehr Spielsteine deiner Farbe in einer Reihe stehen hast (horizontal, vertikal oder diagonal). **3 oder mehrere eigene Spielsteine in einer Reihe nennt sich ein Spexxx**. Ein Spexxx darf über alle Grenzen der verschiedenfarbigen Zellen hinweg gehen. Du zählst die Punkte direkt auf der Wertungsleiste hinzu, die das Spielfeld umgibt. Du erhältst pro Spielstein die Punkte, die der Zelle angehören.

Die Wertung ist wie folgt:

Zelle	Anzahl Punkte pro Spielstein in einem Spexxx	Zelle	Anzahl Punkte pro Spielstein in einem Spexxx
Orange	1 Punkt	Lila	7 Punkte
Grün	2 Punkte	Rot	12 Punkte
Gelb	4 Punkte	Bronze	3 Punkte
Blau	5 Punkte	Silber	8 Punkte

Diese Punkte, pro gesetzten Spielsteinen, sind auch auf der Legende auf dem Spielbrett zu finden (siehe **Illustration 3**).

Verlängerung eines bestehenden Spexxx

In einem Spexxx erhält jeder Spielstein nur einmal Punkte. Wenn ein Spielstein an einen bestehenden Spexxx gesetzt wird, erhältst du daher nur die Punkte für den neu angelegten Spielstein. Wenn du deinen bestehenden Spexxx, beispielsweise, um einen 4. Spielstein verlängerst, erhältst du nur Punkte für den 4. Spielstein. Die Punkte für die ersten 3 Spielsteine hast du nämlich schon erhalten.

Verbindest du mit einem neuen Spielstein einen sich bereits auf dem Spielfeld befindenden Spielstein mit einem Spexxx, erhältst du für die neuen Spielsteine die zugehörigen Punkte. Du kriegst einen Bonus von 5 Punkten für das Bilden eines Spexxx mit mindestens 5 Spielsteinen (siehe unten und siehe **Illustration 4**).

In einem Zug mehrere Spexxx bilden

Mit einem zu setzenden Spielstein kannst du in einem Zug 2 oder mehrere Spexxx bilden. Du erhältst dann Punkte für jeden neuen Spexxx, das du bildest. Dein gesetzter Spielstein zählt dann 2 oder mehrere Male (siehe **Illustration 5**).

Bildung eines neuen Spexxx und die Verlängerung eines bestehenden Spexxx

Mit einem gesetzten Spielstein kannst du in einem Zug einen neuen Spexxx bilden und gleichzeitig einen bestehenden Spexxx verlängern. Wie in **Illustration 6** zu sehen, erhältst du Punkte für alle 4 Spielsteine des neuen horizontalen Spexxx, wegen deines gesetzten Spielsteines. Dein gesetzter Spielstein kriegt nochmals Punkte, da du deinen vertikalen Spexxx mit dem gesetzten Spielstein verlängerst.

Kein Spexxx

Ein Spielstein der sich **nicht** in einem Spexxx befindet, bringt **keine** Punkte. Dies gilt auch für einzelne Spielsteine auf den bronze- und silberfarbigen Zellen.

Bonuspunkte (siehe **Illustration 7**)

Für einen Spexxx von 5 Spielsteinen oder mehr, erhältst du 5 zusätzliche Punkte. Für einen Spexxx von 10, 15 und 20 Spielsteinen erhältst du jeweils 5 Bonuspunkte.

Für einen Block von 9 eigenen Spielsteinen (3 x 3) erhältst du 25 zusätzliche Punkte. Du erhältst 25 Bonuspunkte für jeden neuen Block von 9 Spielsteinen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Spielsteine gesetzt (oder zur Seite gelegt) haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt Spexxx!



Game rules

Components

1 game board, 5 dice, 4 x 25 cubes, 1 rulebook

Object

Score points by placing your cubes next to one another on the game board by rolling the dice. You score points by placing 3 or more of your own cubes in a row: a Spexxx. The player with the highest score at the end of the game wins!

Setup

Place the game board on the table. The playing field is divided into squares. Each square of the playing field represents a combination that you can make with 2 to 5 dice. Each player plays with 1 cube color:

Number of players and cubes per game in the normal version and children's version (the game rules for the children's version are on www.waterfallgames.nl)

Version	Normal			Children		
Number of players	2	3	4	2	3	4
Number of cubes to place	23	18	16	12	12	10

Next to that, put 2 of your cubes on the game board to keep score (see **figure 1**). You start keeping score with the first cube on the zero-square. As soon as you score 100 points or more, you move the second cube to the '100' square. Your first cube is placed on the score track according to your latest score. Similarly, you move the second cube after scoring 200, 300 and 400 points and more.

The player who rolls the highest number with one dice starts the game. Play clockwise after that.

Playing a round

» Roll all 5 dice. After each throw you choose whether or not to set aside 1 or more dice. You may then throw the (remaining) dice again. **The maximum number of throws is 4 times**, but you may stop earlier. You may reroll the dice that you previously set aside.

» Place 1 of your cubes on the game board on a square that coincides with your dice combination. You decide which dice to use to place a cube and which not. These are at minimum 2, and at maximum 5 dice.

» Place 1 cube in every turn. If a square is already occupied by a cube of your own or of an opponent, then you cannot place your cube on that square anymore. You will then have to place a cube on another square that coincides with your dice combination. If you cannot place on any square at all, you have to put away 1 cube. This cube is then no longer in play.

» After you have placed a cube, or you have put a cube away, your turn is over.

Placement of cubes

The result of your final throw determines where you can place a cube. This is best explained by means of an example:

After 4 throws you have . You can place your cube in the purple zone on the square where 3x and 2x cross. Since you determine yourself which dice of your throw you will or will not use, you can also place your cube, for example, on the square where 3x and 1x cross in the blue zone. See **figure 2** for an overview of all your options to place your cube corresponding to this throw.

In order to place a cube on a red, purple or silver square, you will have to use all 5 dice. If you wish to place a cube on an orange, green, yellow, blue or bronze square, then you will use less than all 5 dice.

3 special throws:

1. Bronze: 4 in a row (or or). You may place your cube on a bronze colored square (the diagonal rows in the green and blue zones). You may **only** place your cube on these squares if you have thrown the bronze, silver or golden throw.

2. Silver: 5 in a row (or). You may place your cube on a silver colored square (the diagonal rows in the purple and red zones). You may place your cube on these squares if you have thrown the silver or golden throw.

3. Gold: 5 of a kind (for example). You are free to place your cube on any empty square. If this cube yields points, it is worth the number of points belonging to the square you have placed it on.

Scoring

You score points for every cube that is part of a Spexxx. A Spexxx is a row of 3 or more cubes of your color in the same direction (horizontally, vertically or diagonally). A Spexxx is allowed to cross all 'borders' of the various colored squares. You immediately add up the points on the score track, encircling the game board. With every new Spexxx you score points per cube, according to the color of the square it is on.

Number of points per cube:

Square	Number of points per cube in a Spexxx	Square	Number of points per cube in a Spexxx
Orange	1 point	Purple	7 points
Green	2 points	Red	12 points
Yellow	4 points	Bronze	3 points
Blue	5 points	Silver	8 points

The points per cube are also visualized in the legend on the game board (see **figure 3**).

Extending an existing Spexxx

In the very same Spexxx, each cube yields points only once. For a cube that you add to an already existing Spexxx of your own, you will only receive the points for the newly placed cube you add in that turn. For example: if you extend your existing Spexxx with a fourth cube, you will only receive points for that fourth cube, since you have already received the points for the other 3 cubes.

In the event that you extend your own Spexxx with 2 cubes by placing only 1 cube, you will receive points for both new cubes that you have added to the existing Spexxx. You receive a bonus of 5 points for creating a Spexxx of minimum 5 consecutive cubes (see **bonus points** and see **figure 4**).

Creating multiple Spexxes in 1 turn

It is possible to complete 2 or more Spexxes simultaneously by placing 1 cube. If so, you will receive points per cube for each new completed Spexxx. Consequently, the cube that you place counts for 2 or more times (see **figure 5** for an example).

A new Spexxx and extending an existing Spexxx at the same time

It is possible to create a new Spexxx and extend an existing Spexxx at the same time with 1 cube. For example in **figure 6**, you receive points for all 4 cubes of the new horizontal Spexxx. The placed cube yields points once more, since the placed cube extends your vertical Spexxx.

No Spexxx

Cubes that are **not** part of a Spexxx, do **not** yield any points. This also counts for single cubes on the bronze and silver colored squares.

Bonus points (see figure 7)

For a Spexxx of 5 cubes or more you receive 5 additional points. A Spexxx of 10, 15 and 20 cubes will yield another 5 bonus points.

A block of 9 cubes of your own (3×3) yields 25 additional points. You will only receive another 25 points for a block of 9 new cubes, that are not part of another block of 9 cubes.

End of the game

The game ends once all players have placed (or discarded) all their cubes. The player with the highest score wins Spexxx!



Règles de jeu

Contenu de la boîte

1 damier, 5 dés, 4 x 25 blocs, les règles de jeu

Objectif du jeu

Obtenez des points en plaçant les blocs côté à côté sur le damier après avoir jeté les dés. Si vous marquez des points avec des séries de 3 ou plus de vos propres blocs, vous aurez un **Spexxx**. Si vous avez le plus de points quand tous les blocs ont été joués, vous êtes le vainqueur!

Préparation

Ouvrez le damier sur la table. Le terrain de jeu est divisé en cases. Chaque case du terrain de jeu répond à une combinaison que vous pouvez réaliser avec 2 à 5 dés. Chaque joueur joue avec une couleur de blocs.

Nombre de joueurs et de blocs par jeu dans la variante adulte et la variante enfant. Pour la variante enfant voir: www.waterfallgames.nl

Variante	Adultes			Enfants		
Nombre de joueurs	2	3	4	2	3	4
Nombre de cubes à placer	23	18	16	12	12	10

Placez d'ailleurs 2 de vos autres blocs sur le plateau pour compter des points (voir **l'image 1**). Dès que vous avez obtenu plus de 99 points, placez un bloc sur '100'. Avec l'autre bloc vous continuez à faire le compte le long du damier. Vous faites la même chose quand vous obtenez plus de 199, 299 et 399 points.

Lancez les dés à tour de rôle. Le joueur qui obtient le chiffre le plus haut commence. Ensuite vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

» Lancez les 5 dés. Après chaque lancement vous décidez si vous mettez 1 ou plusieurs dés de côté. Les dés restant peuvent de nouveau être lancés, jusqu'à ce que vous ayez lancé en tout un maximum de 4 fois (Vous pouvez cesser de lancer plus tôt). Les dés gardés de côté antérieurement peuvent de nouveau être utilisés dans un lancement suivant.

» Vous placez un de vos propres blocs sur le damier sur une case qui correspond avec ce que vous avez lancé. Vous décidez quels dés vous utilisez et quels dés vous n'utilisez pas. Ce sont au minimum 2 et au maximum 5 dés.

» Placez un bloc à chaque tour. Quand une case est déjà occupée par un de vos blocs ou par celui d'un rival, vous ne pouvez plus rien y placer. Vous vous déplacez vers une case libre, en tenant compte des possibilités de votre lancement. Si vous ne pouvez pas placer votre bloc sur une case, vous devez mettre votre bloc de côté.

» Après avoir placé ou mis de côté un bloc, votre tour est joué.

Placement des blocs

Le résultat après votre lancement définitif décide où vous pouvez placer un bloc. L'exemple suivant vous montrera comment faire:

Après quatre lancements vous avez . Maintenant vous pouvez placer un bloc dans le plan violet sur la case où $3 \times \text{::} + 2 \times \cdot$ se rejoignent. Vous décidez de quels dés vous utilisez ou non. Vous pouvez par exemple, avec le même lancement, également placez un bloc sur la case où $3 \times \text{:} + 1 \times \cdot$ se rejoignent dans le plan bleu. Voir l'[image 2](#) pour toutes les cases où vous pouvez placer des blocs avec ce lancement.

Pour placer un bloc dans le casier rouge, violet ou argentées vous devez utiliser tous les dés de votre lancement. Si vous placez un bloc dans le casier orange, vert, jaune, bleu ou bronze vous n'utilisez pas tous les dés de votre lancement.

3 lancements spéciaux:

1. Bronze: '4 dés séquentiels' (ou ou). Vous pouvez placer votre bloc sur une case bronze (les diagonales dans les plans vert et bleu). Vous pouvez **seulement** poser sur ces cases si vous avez un jet bronze, argent ou or.

2. Argent: '5 dés séquentiels' (ou). Vous pouvez placer votre bloc sur une case argentée (les diagonales dans les plans violet et rouge). Vous pouvez poser sur ces cases si vous avez un jet argent ou or.

3. Or: '5 égaux' (par exemple). Vous pouvez placer votre bloc au choix, sur une case libre. Si votre bloc vous fait obtenir des points, vous recevez le nombre de points de la case où se trouve ce bloc.

Comptage des points

Vous obtenez des points pour chaque bloc qui fait partie de Spexxx. Vous avez un Spexxx lorsque vous avez 3 ou plus de vos blocs dans la même direction (horizontalement, verticalement ou diagonale). Un Spexxx peut traverser toutes les frontières des différentes cases. Vous additionnez directement les points dans les cases conçues à cet effet qui bordent le damier. Si vous faites un nouveau Spexxx, vous obtenez des points pour chaque bloc.

Le comptage des points se fait de la façon suivante:

Case	Nombre de points par bloc dans un Spexxx	Case	Nombre de points par bloc dans un Spexxx
Orange	1 point	Violet	7 points
Verte	2 points	Rouge	12 points
Jaune	4 points	Bronze	3 points
Bleue	5 points	Argentées	8 points

La notation par bloc se trouve dans la légende du damier (voir l'[image 3](#)).

Allonger un Spexxx existant:

Vous obtenez une seule fois des points dans 1 Spexxx. Pour un bloc que vous placez à un propre Spexxx existant, vous obtenez uniquement les points pour ce nouveau bloc. Ex.: Si vous allongez votre Spexxx existant d'un **quatrième** bloc, vous obtenez seulement des points pour ce **quatrième** bloc. Vous avez déjà reçu les points des 3 premiers blocs.

Si avec votre bloc nouvellement placé, vous rattachez encore un autre de vos blocs qui était isolé, à un Spexxx existant, vous recevez des points pour les nouveaux blocs dans le Spexxx. Vous obtenez un bonus de 5 points pour la réalisation d'un Spexxx d'au moins 5 blocs de longueur (voir ci-dessous et voir l'[image 4](#)).

Faire plusieurs Spexxx d'un coup:

Il est possible de faire 2 ou plusieurs Spexxx d'un coup. Vous obtenez des points pour chaque nouveau Spexxx que vous faites. Votre bloc place peut donc compter 2 ou plusieurs fois (voir l'[image 5](#)).

Faire un nouveau Spexxx et en même temps allonger un Spexxx existant:

Il est possible de faire un nouveau Spexxx et en même temps allonger un Spexxx existant. Dans l'exemple sur l'[image 6](#) vous obtenez des points pour les 4 blocs du nouveau Spexxx horizontale. Votre bloc placé vous donne encore des points, parce que vous allongez aussi votre Spexxx verticale.

Pas de Spexxx:

Un bloc qui ne se trouve pas dans un Spexxx ne rapporte pas de points. Cela compte aussi pour les blocs autonomes sur les cases bronze et argent.

Points supplémentaires (voir l'[image 7](#))

Pour un Spexxx de 5 blocs ou plus, vous obtenez 5 points supplémentaires. Pour un Spexxx de 10, 15 et 20 blocs, vous obtenez encore 5 points en plus (bonus).

Pour un bloc de 9 de vos propres blocs (3 sur 3) vous obtenez 25 points supplémentaires. Vous obtenez encore 25 points pour un bloc de 9 nouveaux pièces.

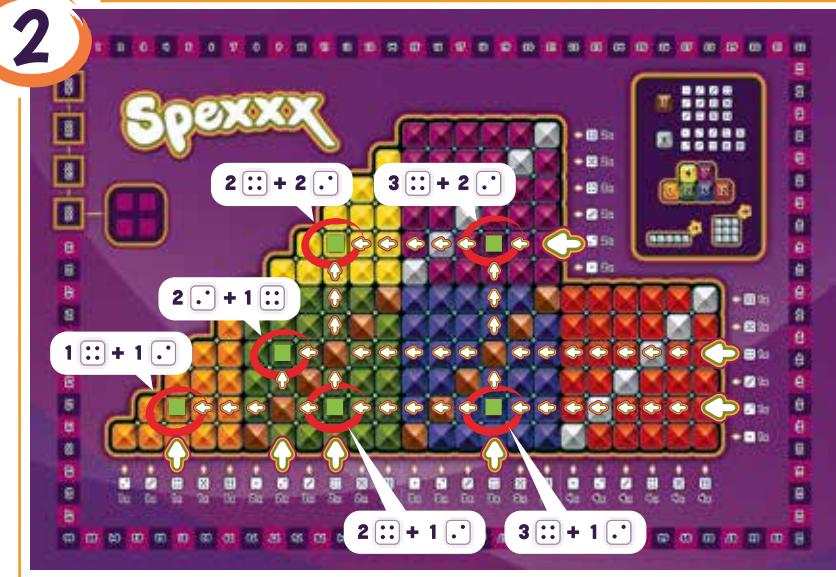
Fin du jeu

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont placé (ou accompli le parcours de) tous leurs blocs. Le joueur avec le plus grand nombre de points est le vainqueur de Spexxx!

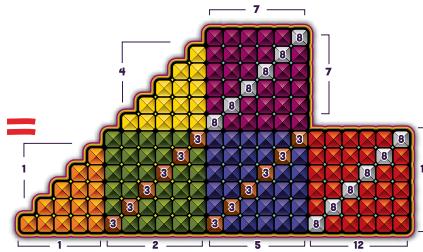
1



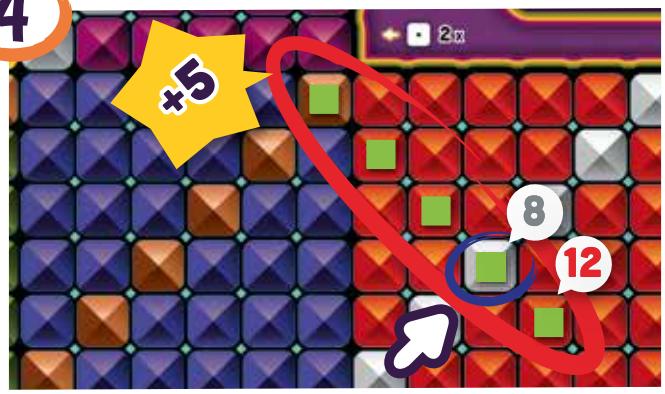
2



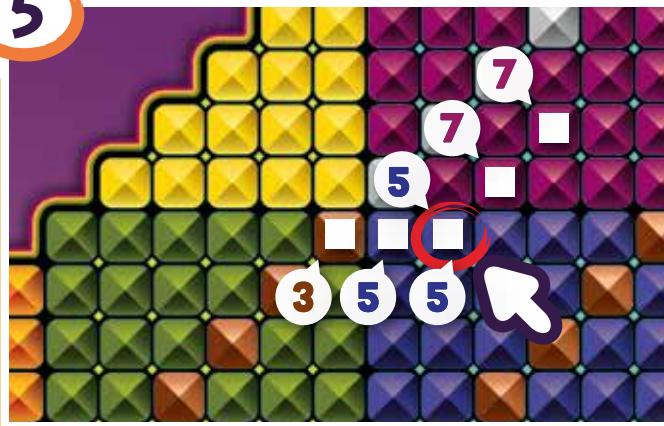
3



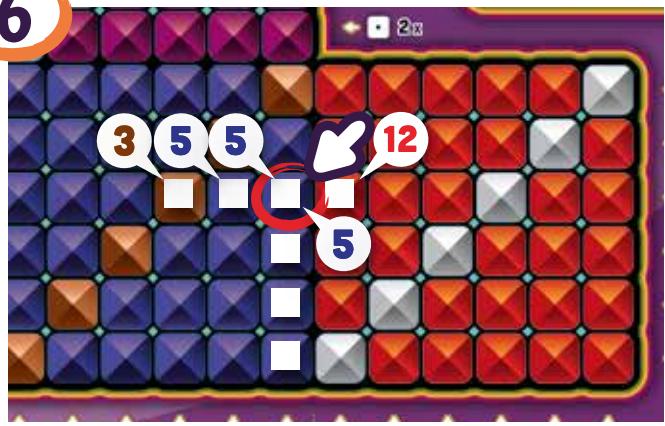
4



5



6



7



Dankwoord

Wij danken iedereen die een bijdrage heeft geleverd om dit spel mogelijk te maken! Onze dank gaat daarbij vooral uit naar alle testspelers, de vertalers, onze vriendinnen Fang May Hellen en Lieke en de grafisch ontwerper: Choi Wan Lee.

Voor vragen of opmerkingen over het spel, stuur een e-mail naar info@waterfallgames.nl